Das Heft zum Film
Disney's
Aladdin
Micky Maus
Magazin
EXTRA-HEFT
★ Viele Fotos
★ Tolle Infos
Aladdin
★ Gewinnspiel
mit super Preisen
ehapa

Das geheimnisvolle Agrabah tief im Herzen des Orients. Hier spielt unsere Geschichte

Die Stars aus Disneys neuem Film

Aladdin stolpert in ein großes Abenteuer, verliert dabei fast seinen Kopf und gewinnt das Mädchen seines Herzens

Aladdins Abu ist im entscheidenden Augenblick zur Stelle

Weiß was sie will: Jasmin, des Sultans eigensinnige Tochter mit den bezaubernden Mandelaugen

Der fliegende Teppich: Hat eine eigene Meinung und spielt gern den Retter

Um diese Lampe dreht sich alles

Dschinni, der dienstbare Geist, erfüllt Wünsche und läßt keine Gelegenheit aus, eine Schau abzuziehen

Hält nie den bösen Schnabel: Jago

Dschafar, der düstere Großwesir, will hoch hinaus und schmiedet deshalb finstere Pläne

Tapferer Beschützer: Jasmins Radsha

Inhalt

Aladdin – ein Märchen aus 1001 Nacht
Die Filmgeschichte Seite 4-22

Geheimnisvoller Orient
Rätselseiten mit Aladdin Seite 23-25

Hinter den Kulissen von Agrabah
So entsteht ein Zeichentrickfilm Seite 26-30

Andreas Deja
Der Meisterzeichner aus Deutschland Seite 31-34

Aladdin-Gewinnspiel Seite 35-39

© Ehapa Verlag GmbH. „Aladdin" ist ein Sonderheft zu Micky Maus 50/93, verlegt in der Bundesrepublik Deutschland durch Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen; in Österreich durch Egmont Verlag Ges.m.b.H, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, und in der Schweiz durch Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortlicher Chefredakteur: Peter Schlecht. Redaktion: Peter T. Sonnhuetter, Hans Fuchs. Text und Konzept Filmstory: Ralf Arnold. Gestaltung: Günter Stahl. Druck: Sebald, Nürnberg. Alle Fotos und Illustrationen: © The Walt Disney Company

Das Geheimnis der Höhle

Die sagenhafte Höhle der Wunder. Unermeßliche Reichtümer ruhen in ihrem Inneren. Doch wer das wirkliche Geheimnis der Höhle kennt, achtet nicht auf ihre Schätze.
Etwas weit Wertvolleres ist hier versteckt – eine unscheinbare Lampe.
Doch in ihr steckt Macht. Ungeheure Macht.
Die Höhle der Wunder erscheint nur, wenn die beiden Hälften eines magischen Käfers aus Gold zusammengefügt werden. Dschafar, der Magier und Großwesir des Sultans von Agrabah, kennt das Geheimnis der Höhle. Mit Hilfe des heimtückischen Diebes Gazzim hat er sich in den Besitz des Käfers gebracht. Nach einer Beschwörung taucht die Höhle aus dem Sand auf. Doch Dschafar wagt nicht, sie zu betreten. Er schickt Gazzim vor.

Schlüssel zur Höhle: ein goldener Käfer

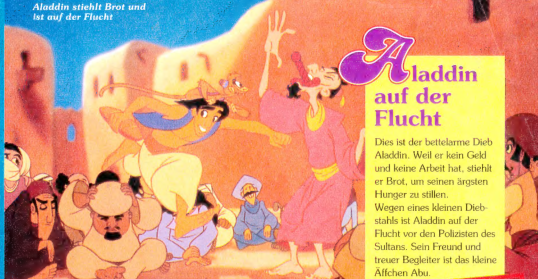
Als Gazzim die Höhle betritt, ertönt dumpf eine tiefe Stimme: „Wisse, nur ein Mensch mit reinem Herzen darf hier eintreten.“

Nach diesen Worten schließt sich der Höhleneingang, und Gazzim wurde nie wieder gesehen.
Dschafar aber, noch immer voller Gier nach der magischen Lampe, bricht auf, denjenigen zu finden, der ohne Gefahr die Höhle betreten kann.

Gazzim wird zur Höhle der Wunder geschickt

Der zahnbewehrte Höhleneingang schließt sich

Aladdin stiehlt Brot und ist auf der Flucht



Aladdin auf der Flucht

Dies ist der bettelarme Dieb Aladdin. Weil er kein Geld und keine Arbeit hat, stiehlt er Brot, um seinen ärgsten Hunger zu stillen.
Wegen eines kleinen Diebstahls ist Aladdin auf der Flucht vor den Polizisten des Sultans. Sein Freund und treuer Begleiter ist das kleine Äffchen Abu.

Im richtigen Augenblick ist Abu immer zur Stelle

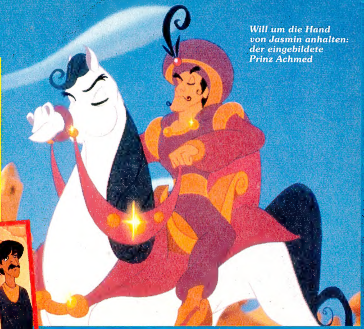
Auf der Flucht trifft Aladdin auf Kinder, die in großer Not sind. Er gibt ihnen sein Brot. Das kostbare Brot, für das er Kopf und Kragen riskiert hat.

Schwingen wild die Säbel – Aladdins Verfolger

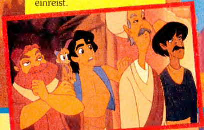
Aladdin hat ein gutes Herz und gibt sein Brot den hungrigen Kindern

Jasmin – die traurige Prinzessin

Auf seiner Flucht versteckt sich Aladdin in einer Menschenmenge. Die Einwohner Agrabahs schauen zu, wie ein Prinz mit stolzgeschwellter Brust in die Stadt einreist.



Will um die Hand von Jasmin anhalten: der eingebildete Prinz Achmed



Prinz Achmed kommt, und Aladdin versteckt sich in der beobachtenden Menge

Prinz Achmed will um die Hand von Jasmin, der glutäugigen Tochter des Sultans, anhalten. Wie vielen anderen Bewerbern vorher, ergeht es ihm jedoch schlecht. Jasmin lehnt ihn ab. Achmed macht unliebsame Bekanntschaft mit Radsha, dem Tiger der Prinzessin.
Jasmin will nur den Mann heiraten, den sie sich selbst gewählt hat und den sie liebt. Doch die Zeit drängt. Laut heiligem Gesetz bleiben nur noch drei Tage Zeit, um einen würdigen Prinzen als Gemahl zu wählen. Der Sultan macht sich deshalb große Sorgen.

Hat Bekanntschaft mit Radshas Zähnen gemacht – der Hosenboden von Prinz Achmed

Der Tiger Radsha tut alles für seine Herrin Jasmin. Er verjagt auch lästige Bewerber.

Jasmin ist verzweifelt, weil sie in den nächsten drei Tagen einen Gemahl wählen soll

Der Sultan ist ärgerlich. Jasmin läßt alle Bewerber abblitzen.

Dschafars Macht hat der Sultan nichts entgegenzusetzen

Dschafar nimmt sich den Ring mit dem blauen Diamanten

Dschafar braucht Aladdin

Dschafar ist Großwesir und der engste Berater des Sultans. Seine Stimme hat Gewicht. Doch Dschafar ist machthungrig und will mehr. Viel mehr. Er braucht deshalb die magische Lampe. Der erhabene Sultan besitzt einen blauen Diamanten mit Zauberkräften. Um den zu finden, der die Höhle der Wunder betreten kann, benötigt Dschafar den Diamanten, den Ring des Sultans.

Dschafar hypnotisiert den gutgläubigen Herrscher mit Hilfe seines magischen Schlangenstabes und nimmt ihm den Ring.

Endlich kann Dschafar denjenigen sehen, den er so dringlich sucht: den Menschen mit reinem Herzen. Der Ring zeigt ihm den jungen Aladdin.

Beschwörungsritual: Wer darf die Höhle der Wunder betreten?

Die Antwort: ein kleiner Dieb in Lumpen mit einem reinen Herzen – Aladdin

Abschied von Radsha

Jasmin entdeckt die Wunder des Basars

Jasmin flieht in die Stadt

Prinzessin Jasmin will keinen ungeliebten Gemahl wählen. Verzweifelt beschließt sie zu fliehen. Zum ersten Mal im Leben verläßt sie den Palast und lernt die Wunderwelt des Basars von Agrabah kennen. Doch Vorsicht, wer sich im Basar falsch verhält, kommt schnell in eine äußerst mißliche Lage. Unschuldig greift Jasmin nach einem Apfel und schenkt ihn einem kleinen Jungen mit hungrigen Augen. Der Besitzer des Marktstandes verlangt Bezahlung. Aber leider, mit Geld hat die edle Prinzessin noch nie zu tun gehabt. Hilflos steht sie dem drohenden Mann gegenüber. Wachsame Augen beobachten die seltsame Szene. Aladdin ist nahe. Und auch Abu. Sie eilen der schönen Fremden zu Hilfe und lenken den tobenden Standbesitzer ab. Schließlich gelingt die gemeinsame Flucht durch die engen Gassen der Stadt.

Auch Prinzessinnen sollten darauf achten, wessen Äpfel sie verschenken

Eine mißliche Lage – Jasmin kann nicht bezahlen

Aladdin mischt sich ein und rettet die schöne Fremde

Aladdin verliert sein Herz

Aladdin führt Jasmin zu seinem Versteck und zeigt ihr den herrlichen Blick auf den Palast des Sultans. Er ahnt nicht, daß die geheimnisvolle Schöne, an die er schon jetzt sein Herz verloren hat, dieTochter des erhabenen Herrschers ist. Völlig unerwartet tauchen Verfolger auf. Im Namen des Großwesirs wird Aladdin verhaftet. Schnell gibt sich die Prinzessin zu erkennen. Doch die Wachen haben ihre Befehle und schleppen Aladdin fort. Jasmin eilt in den Palast und fleht beim Sultan um Aladdins Leben. Vergeblich.

Mit klopfendem Herzen zeigt Aladdin der Fremden sein Versteck

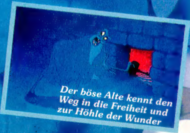
Jasmin gibt sich zu erkennen und befiehlt, von Aladdin abzulassen

Ein großer Schreck: Grimmige Verfolger eilen heran

Aladdin und der Alte im Verlies

Aladdin ist im Kerker gelandet. Grausam an die Wand geschmiedet. Dort trifft er auf einen häßlichen Alten, der ihm von der Höhle der Wunder und ihren Schätzen erzählt. Der Alte, kein anderer als Dschafar in meisterlicher Tarnung, gewinnt das Vertrauen Aladdins. Er zeigt Aladdin einen geheimen Gang, der aus dem Verlies führt. Gemeinsam machen sie sich auf, die Schätze aus der Höhle der Wunder zu bergen.

Im Kerker gefangen

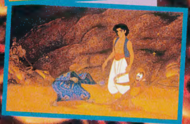


Der böse Alte kennt den Weg in die Freiheit und zur Höhle der Wunder

Als Aladdin die Höhle betritt, warnt ihn eine laute Stimme: „Berühre nichts außer der Lampe, sonst wirst du diesen Ort nie wieder verlassen."

Abenteuer in der Höhle der Wunder

Ein fliegender Teppich findet neue Freunde



Aladdin entdeckt die Lampe

Obwohl Aladdin von den Schätzen geblendet ist, macht er sich auf die Suche nach der Lampe. Er entdeckt sie auf einem Fels und nimmt sie an sich.

Von den Schätzen geblendet

Wie Abu die Katastrophe auslöst

Während Aladdin nach der Lampe sucht, achtet er nicht auf Abu. Der kleine Abu kann nicht widerstehen und berührt einen riesigen roten Edelstein. Der Verstoß gegen das Verbot des Herrn der Höhle löst eine Katastrophe aus.

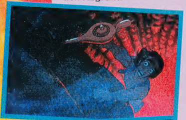
Der Hüter des roten Rubins

Abu berührt den riesigen Edelstein

Rettung aus großer Not

Durch Abus Schuld steht die Höhle in Flammen. Erst im letzten Moment kommt Rettung. Der fliegende Teppich fängt Aladdin und Abu auf.

Hilflos vor dem Sturz in den Abgrund



Dschafar verlangt nach der Lampe

Wer hat die Lampe? Abu!

Gefangen am Grund der Spalte

Ein Handgemenge um die Wunderlampe

Kaum hat Aladdin festen Boden erreicht, tut sich ein neuer Abgrund auf. Mit letzter Kraft hält er sich an einer brüchigen Kante fest. Dschafar eilt herbei, greift nach der Lampe. Endlich am Ziel seiner Wünsche, verflucht er Aladdin und stößt ihn in die Tiefe.
Er hat jedoch nicht mit Abu gerechnet. Das Äffchen stiehlt unbemerkt die Lampe. Nach einem Tritt Dschafars stürzt auch Abu in die Tiefe.
Zum zweiten Mal eilt der fliegende Teppich zu Hilfe. Er fängt die Fallenden auf und trägt sie zum Grund der Spalte. Abu und Aladdin sitzen in der Falle.
Beide sind unverletzt und im Besitz der seltsamen Lampe.

Die große Dschinni-Schau

Ratlos reibt Aladdin die Lampe, um eine Inschrift zu entziffern. Plötzlich dringen Geräusche aus dem Innern der Lampe. Blauer Nebel steigt auf. Wie aus dem Nichts erscheint ein riesiger Geist, ein Dschinni. Und nicht irgendein Dschinni, sondern ein Geist, der sich Tausende von Jahren in der Lampe fast zu Tode gelangweilt hat.
Was der Dschinni jetzt braucht, ist Action. Er zieht seine ganz große Schau ab: für Aladdin, seinen neuen Herrn und Meister.

Irre Ferien im All!

Weil in den Urlaubshochburgen dieser Erde in der Hauptsaison überall die Hölle los ist, hat Daniel Düsentrieb eine geniale Idee entwickelt: Urlaub auf einem unberührten Planeten, von denen es im Weltall nur so wimmeln soll. Und ein geeignetes Raumfahrzeug für die Reisen ins All hat der Herr Ingenieur auch bereits erfunden. Dann kann es ja gleich losgehen, meinen Gustav, Donald und Dussel Duck, denen die irdischen Ferien schon ziemlich fade vorkommen. Gesagt, getan. Doch im All eingetroffen, werden unsere Entenhausener dann in ein höchst abenteuerliches Spiel verwickelt, das die Weltraum-Ferien leider recht stressig werden läßt...

Walt Disneys
LUSTIGES TASCHENBUCH
NR. 190

Jetzt überall, wo es

Zeitschriften gibt!

Kein Problem für Dschinni – mit Power in die Freiheit

Seine Prächtigkeit Prinz Ali

Ein Dschinni tut alles für seinen Meister. Aladdin aus der Höhle zu befreien ist für ihn eine leichte Übung. Doch auch ein Dschinni hat Grenzen. Er darf niemanden töten, er kann keine Toten wieder zum Leben erwecken, und… er bringt niemanden dazu, jemand anderen zu lieben.

Drei Wünsche hat Aladdin frei. Um Jasmin zu gewinnen, bittet er den Dschinni, ihn in einen Prinzen zu verwandeln.

Der Wunsch ist Dschinni Befehl. Er legt sich richtig ins Zeug, damit Aladdin als Prinz Ali standesgemäß in Agrabah einziehen kann.

Dschinni nimmt Maß

Im Handumdrehen wird aus Aladdin Prinz Ali und…

…aus Abu ein prächtiges Reittier

Ein prunkvoller Einmarsch mit Gefolge für Prinz Ali – dank Dschinnis Zauberkraft

Das soll einer verstehen: Ein Traumprinz hält um ihre Hand an, aber Jasmin schmollt

Von Prinz Ali restlos begeistert: der Sultan

Rätselhafte Jasmin: erst echt sauer...

Alis Einzug in Agrabah beeindruckt alle. Den erhabenen Sultan, den mißgünstigen Dschafar, das jubelnde Volk, alle, nur nicht Jasmin. Schon wieder wird über ihren Kopf entschieden, welcher Gemahl für sie der richtige ist. Jasmin beschließt daher, den Bewerber abzuweisen und sich vornehm zurückzuziehen.

Um Jasmin umzustimmen, fliegt Ali auf seinem Teppich zu ihrem Gemach. Jasmin läßt sich nach anfänglicher Ablehnung überreden, mit auf dem magischen Teppich zu fliegen.

Langsam keimt ein Verdacht. „Ist Ali der arme Aladdin, der sie gerettet hat?" Um Gewißheit zu bekommen, stellt sie eine verfängliche Frage: „Findest du es nicht schade, daß Abu nicht dabei ist?" Ali tappt in die Falle, stimmt zu und verrät damit, daß er in Wirklichkeit Aladdin ist. Seine Ausrede: „Auch ein Prinz hat manchmal Lust, sich in Verkleidung unters Volk zu mischen." Das überzeugt Jasmin und sie findet Aladdin sehr sympathisch.

...und dann verliebt

Aladdin träumt mit offenen Augen von Jasmin...

So schnell geben Dschafar und Jago nicht auf

...als Dschafars Häscher unverhofft zuschlagen

Schon wieder in die Falle getappt

Unverhofft kommt oft. Besonders, wenn man Dschafar und Jago zu Feinden hat. Während Aladdin verzückt von Jasmin träumt, wird er gepackt, gefesselt, geknebelt und von einer hohen Klippe ins Meer gestürzt.
Das wäre das Ende von Aladdin, wenn da nicht noch die Lampe wäre. Unter Wasser, mit letzter Kraft, reibt Aladdin die Lampe. Gerade noch rechtzeitig gelingt es Dschinni, den nach Luft schnappenden Aladdin ans Land zu schleppen.

Kopfüber von der Klippe mit Ali alias Aladdin

Eine letzte Chance – noch die Lampe ist im Meer

Gerade noch rechtzeitig: Dschinni erscheint...
...und befreit Aladdin

Was Ihren Kindern immer wieder Spaß macht...
Walt Disney
DUMBO
LERNEN MIT SPASS
EXTRA
ehapa
© Disney
Jeden Monat neu beim Zeitschriften-händler!
Walt Disney
DUMBO
LERNEN MIT SPASS
Die ideale Zeitschrift für Kinder ab 5 Jahren!

Das Blatt wendet sich zweimal

Dschafar glaubt fest an den Tod von Aladdin. Triumphierend eilt er zum Sultan und verlangt die Hand seiner Tochter.

Das Blatt wendet sich je doch, als der Totgeglaubte plötzlich im Raum erscheint Wutentbrannt stürzt er sich auf Dschafar und entlarvt den niederträchtigen Großwesir. Dschafar wird verhaftet und weggeschleppt

Dschafar glaubt, daß sein Nebenbuhler aus dem Weg ist, und verlangt die Hand von Jasmin

Der Totgeglaubte taucht auf und entlarvt den niederträchtigen Großwesir

Ist damit das Ende von Dschafar gekommen?

Jago schlägt zu

Das wäre das gute Ende dieser Geschichte, wenn da nicht Jago wäre. Klein, gemein, trickreich. Er entdeckt die Lampe, stiehlt sie in einem unbewachten Augenblick, und bringt sie seinem Herrn. So wendet sich das Blatt in kurzer Zeit zum zweiten Mal. Und diesmal gegen Aladdin Endgültig?

Ein Spion entdeckt die magische Lampe Und schwups – weg ist das Geheimnis der Macht von Prinz Ali

Die stolzen Sieger

Auch wenn's dem Dschinni nicht gefällt: Mit der Lampe wird Dschafar zu seinem Meister

Der Dschinni greift für Dschafar nach der Macht

Dschafar deckt die Wahrheit auf: Prinz Ali ist der bettelarme Aladdin

Dschafar, der große Meister

Die Lampe gibt Dschafar die Macht, sein Schicksal zu wenden. Ob es ihm paßt oder nicht – der Dschinni muß seinem neuen Meister gehorchen. Drei Wünsche hat Dschafar frei:

Sein erster Wunsch: „Ich will als neuer Sultan über Agrabah herrschen."

Sein zweiter Wunsch: „Ich will der mächtigste Zauberer der Welt sein."

Mit seiner neuen magischen Kraft verwandelt Dschafar Ali zurück in Aladdin und schleudert ihn weit weg bis ans Ende der Welt in die eisige Kälte.

Der Kampf mit der Schlange

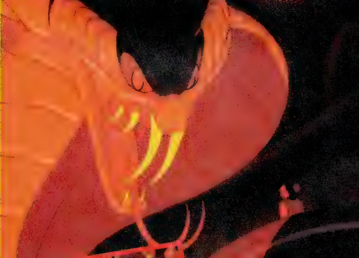
Ein Freund hat Aladdin nicht vergessen – der fliegende Teppich. Gemeinsam machen sie sich auf zum neuen Sultans-Palast. Dort haust der grausame Magier. Jasmin ist seine Sklavin.

Drei Freunde machen sich auf, um Jasmin vor Dschafar zu retten

Aladdin schleicht sich in den Palast, aber Dschafar entdeckt den Eindringling. Er verwandelt sich in eine riesige Schlange und greift an.

Mutig, den Säbel schwingend, stellt sich Aladdin zum Kampf. Schnell hat die Schlange Aladdin überwältigt. Mit Gewalt ist Dschafar nicht mehr zu überwinden.

Sklavin des neuen Sultans Jasmin



Wie Dschafar ausgetrickst wird

Da verfällt Aladdin auf eine ganz besondere List. Er sagt zu Dschafar: „Ja, du hast große Macht, aber der Dschinni ist weit mächtiger, als du es jemals sein wirst.“ Voller Ärger über diese beleidigende Herabsetzung spricht Dschafar seinen dritten Wunsch aus: „Verwandle mich zum allmächtigen Dschinni.“ Und so geschieht es. Eines hat Dschafar bei seinem Wunsch nicht bedacht, Dschinnis sind Sklaven der Lampe.

Der Magier verwandelt sich in eine Schlange.

Dschafar, du bist mächtig – doch der Dschinni hat mehr Macht, als du jemals haben wirst

Disney's Aladdin
STICKERS
+ ALBUM
ZUM
SAMMELN
JETZT
ÜBERALL IM
ZEITSCHRIFTEN-
HANDEL!
PANINI
Disney's Aladdin
PANINI
Disney's Aladdin
PANINI

Dschinni macht den Abflug

Stolzgebläht, kraftvoll und riesig steigt der neue Dschinni auf. „Das Universum gehört mir", donnert seine Stimme. Doch dann passiert etwas Eigenartiges, völlig Unvorhergesehenes. Dschafar schrumpft wieder zusammen. Unaufhaltsam wird er ins Innere der Lampe gezogen, dorthin, wo Dschinnis nun einmal gehören.

Agrabah ist von Dschafar befreit. Für tausende Jahre, vielleicht auch für immer, sitzt er tief im Innern der magischen Lampe gefangen. Was aus unserem Freund, dem Dschinni geworden ist? Nun – mit seinem dritten und letzten Wunsch gab Aladdin ihm die Freiheit. Dschinni ist aufgebrochen, um Urlaub zu machen und alle Dinge zu tun, die Dschinnis sonst verboten sind.

Der arme Aladdin, nicht Prinz Ali der Prächtige, heiratete Jasmin, und gemeinsam lebten sie glücklich bis ans Ende ihrer Tage im Palast zu Agrabah.

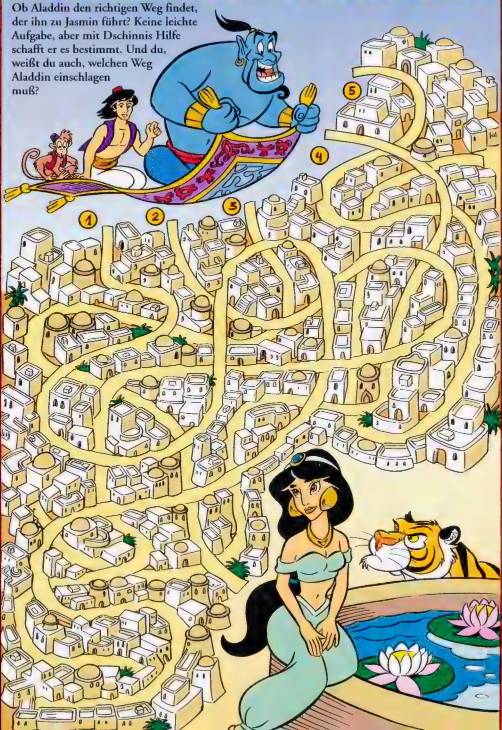
Friede sei mit ihnen.

Alles wieder

Fertig zum Start in einen unbegrenzten Urlaub

Aladdin auf der Suche nach Jasmin

Ob Aladdin den richtigen Weg findet, der ihn zu Jasmin führt? Keine leichte Aufgabe, aber mit Dschinnis Hilfe schafft er es bestimmt. Und du, weißt du auch, welchen Weg Aladdin einschlagen muß?



Auf dem Markt von Agrabah

1

2

3

4

5

6

7

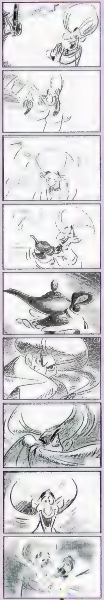
8

9

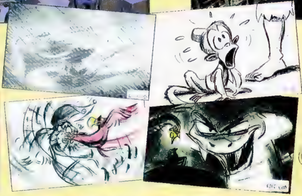
10

Hinter den Kulissen von Agrabah

Am Anfang hatte einer die Idee: „Laßt uns doch mal ein Märchen aus Tausendundeiner Nacht verfilmen." Die berühmteste Geschichte aus der phantastischen orientalischen Märchensammlung ist ‚Aladin und die Wunderlampe', das weiß ja jeder. Also beschloß das Disney-Team: „Los geht's! ‚Aladin' wird einer unserer besten Filme."

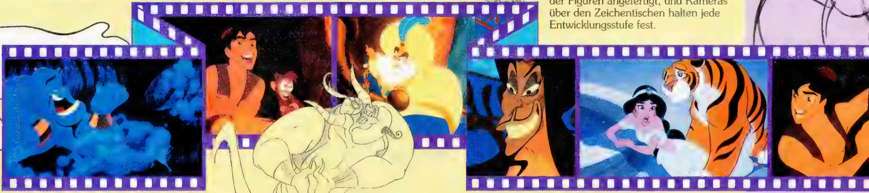


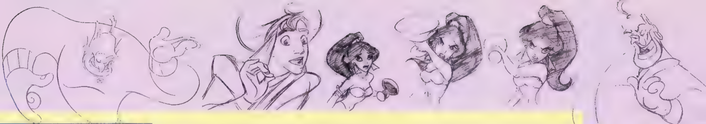
Es ist tatsächlich einer der schönsten und atemberaubendsten Disney-Filme geworden – aber wie haben die das bloß gemacht? Besuchen wir doch einmal die Trickfilm-Mannschaft der Disney-Studios in Burbank (bei Los Angeles) und schauen bei der Entstehung von „Aladdin" zu.
Viele von euch werden aus dem Märchenbuch die echte „Aladin"-Geschichte kennen. Unser „Aladdin" hat ein „d" mehr – der kleine Unterschied bedeutet, daß das Disney-Filmteam die Original-Geschichte verändert hat. Der Film sollte sich schließlich von den vielen Vorgängern unterscheiden (in der letzten Version spielte der dicke Bud Spencer den Geist), außerdem gibt es im Märchen viele der Figuren aus dem Film nicht – der Affe Abu oder der Papagei Jago kommen zum Beispiel gar nicht vor. Viele Köche verderben den Brei – in den Disney-Studios stimmt das alte Sprichwort Gott sei Dank nicht. Denn um einen Film wie „Aladdin" zu machen, muß ein ganzes Heer von Zeichnern monatelang arbeiten. Das geht so: Für jede einzelne Figur gibt es einen Chefzeichner, der sich nur mit ihr beschäftigt. Bis sie endlich fertig ist, füllen diese Animateure (so heißen die Zeichner beim Trickfilm) Hunderte von Zeichenblöcken mit Skizzen. Zusätzlich werden Modelle der Figuren angefertigt, und Kameras über den Zeichentischen halten jede Entwicklungsstufe fest.

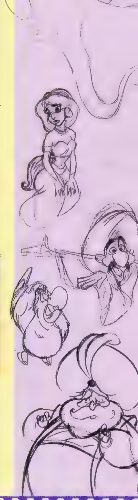


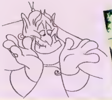
Oben: Das „Story-Board" verrät den Zeichnern die richtige Reihenfolge der einzelnen Filmszenen

Stars aus Gips. Nur die Farben fehlen

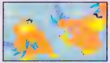








Wenn es dann soweit ist, erklärt der Animateur seinen Leuten ganz genau, wie seine Figur aussieht, sich bewegt, aus welchen Farbkombinationen sie besteht. Und nach diesen Anweisungen werden die vielen Einzelbilder gemacht, aus denen der ganze Film besteht.



Ganz wichtig: Spickzettel mit Farbinfos

Zeichner aufgepaßt: So muß Aladdin aussehen!

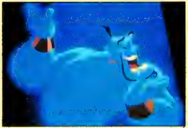
Rechts: Jasmins lebendes Vorbild

Die Chefzeichner bzw. -Animateure sind hervorragende Künstler, die alle ihre Tricks haben. William Finn zum Beispiel hat den Papagei Jago entworfen. Dazu setzte er sich einen echten Papagei auf den Schreibtisch und ließ ihn dort fressen, klettern und auch toben. Schon wußte er, wie so ein Papagei im Zeichentrickfilm aussehen muß.

Viel Spaß mit Jagos „Modell“

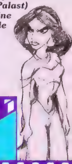
Das konnte der Künstler, der für Jasmins Tiger zuständig war, natürlich nicht. Ein echter Tiger im Studio, das geht nicht. Also ging dieser Zeichner eben oft in den Zoo. Prinzessin Jasmin gibt es übrigens tatsächlich: Mark Henn, ihr Chefzeichner, nahm seine eigene Schwester Elisabeth als Vorbild. Er speicherte ein Foto von ihr in einem Computer und verwandelte sie nach und nach in die bezaubernde Prinzessin aus Tausendundeiner Nacht.

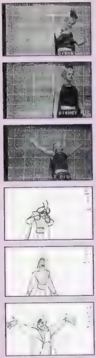
Auf solche Hilfsmittel konnte Eric Goldblum, der den „Dschinni“ entwarf, nicht zurückgreifen. Wie auch? Seine Schwester ist kein Lampengeist, und im Zoo war auch kein Dschinni zu finden. Er mußte also ohne echtes Vorbild auskommen. Aber der Geist, den er sich ausgedacht hat, ist doch der beste geworden, der je in einer Lampe gewohnt hat, nicht wahr?



Das ist schwer: Sogar die winzigen Verzierungen im Torbogen müssen ganz genau gezeichnet werden

Dafür sind Disney-Filme berühmt: Nicht nur die Stars, auch die Schauplätze (wie hier der Palast) spielen eine Hauptrolle





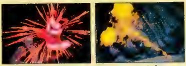
Aladdin soll sich freuen. Wie zeichnet man das bloß? Ein Junge im Kostüm macht's vor

Konzentration, Ton ab, jetzt bekommt Jasmin eine Stimme

Computer-Technik. Ohne die geht es heute nicht mehr, denn damit lassen sich die tollsten Szenen entwerfen. Bei Disney müssen die Zeichner also nicht nur hervorragend malen können, sie müssen auch einen Grafik-Computer perfekt beherrschen.
Ein Beispiel: Ein Junge in Aladdins Kleidern macht eine typische Bewegung, die von einer Videokamera aufgezeichnet und dann in den Computer eingespeist wird. Der Animateur kombiniert die Bewegung mit dem gezeichneten Aladdin. Das Ergebnis wird nun wiederum mit Jasmin, dem Dschinni und einem Hintergrund, z.B. dem Basar von

Der Computer hilft: Jasmin, der Sultan und Dschafar werden in den Palast „gebracht“

Agrabah, am Computer „vermischt“ – schon ist die Arbeit von vielen Zeichnern und Drehbuch-Autoren unter einen Hut gebracht, eine fertige Filmszene entstanden. Und diese Szenen bilden Stück für Stück, wie ein riesiges Puzzle, das ein Dschinni mit Geisterhand zusammensetzt, den Film „Aladdin“.

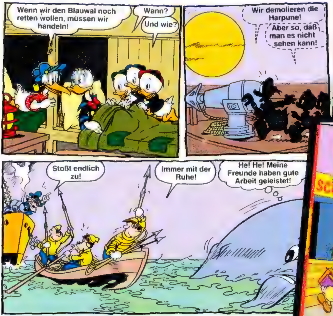


Hier entsteht kein Computerspiel, sondern die Spezialeffekte für „Aladdin“

ANZEIGE

Ein Herz für Wale

Donald und die Kinder sollen für eine Zeitschrift, die von Onkel Dagobert herausgegeben wird, eine Reportage über das Leben der Wale machen. Dabei geraten sie dann in Seenot und werden ausgerechnet von einem Walfangschiff gerettet. An Bord dieses Schiffes beginnt für die Ducks ein höchst gefahrvolles Abenteuer.



Donald Duck Nr. 320

Zweitauflage

Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

LÖSUNGEN VON SEITE 23

Weg Nr.3

LÖSUNGEN VON SEITE 24-25

1. Aladdin liegt auf dem Baldachin einer Basar-Bude am rechten Bildrand oben.
2. Die Wunderlampe ist auf dem Rücken des Kupferkannenverkäufers am unteren Bildrand rechts zu finden und der Papagei im Faltenwurf eines Baldachins rechts oben.
3. Oben in der Gasse hebt er sich ein wenig gegen den Himmel ab!
4. AGRABAH
5. Einer blitzt am unteren Bildrand in der Mitte auf einem Krug – der zweite auf dem Boden des Basars (Mitte) – der dritte neben der rechten Hand des Kupferkannenverkäufers – der vierte oberhalb des zweiten Schafes von links und der fünfte zwischen den Früchten oberhalb des Kupferkannenverkäufers.
6. Links neben Aladdins Versteck – unterhalb der zusammengebundenen fünf Tonkrüge.
7. Ein Trampeltier hat zwei Höcker, das Kamel dagegen nur einen.
8. Links neben der HABARG-Schrift befinden sich Birnen.
9. Als Wespe über dem ersten Diamanten auf dem Krug als sprechendes Plakat an der Hauswand über Jasmine als Schotte winkt er aus dem Krug links.
10. In der unteren linken Bildecke!

Andreas und das Biest: Dschafars Papa kommt aus Deutschland

Was sind das bloß für Leute, die den ganzen Tag nichts anderes tun, als Disney-Filme zu zeichen? Sind die so wie ihre Figuren? Gut, böse, dick, dünn, blaß oder braun gebrannt?
Schauen wir uns doch mal den „Erfinder" von Dschafar an, den bitterbösen Wesir von Agrabah. Der ist ja eine ganz düstere Erscheinung, ein finsterer Geselle, der nur Lug und Trug im Kopf hat.

Sein „Vater" ist Andreas Deja, der einzige deutsche Zeichner im Disney-Filmteam. Scheut Andreas wie Dschafar also das Tageslicht und macht immer nur ein grimmiges Gesicht? „Keineswegs", lacht der Künstler, „ich bin eigentlich ein sehr fröhlicher Typ."
Andreas Deja hat natürlich nicht nur den Bösewicht aus „Aladdin" gezeichnet. Ihr habt bestimmt schon viele seiner Figuren kennengelernt: Andreas gehörte zum Team von „Roger Rabbit", er schuf den Meereskönig Triton aus „Arielle" und den aufdringlichen Gaston aus „Die Schöne und das Biest". Und viele mehr.

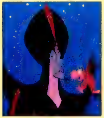
Andreas Deja am Zeichentisch

Meeresgott Triton ist einer der Stars aus Andreas' Disney-Galerie

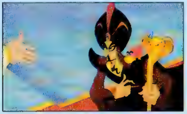
„Taran und der Zauberkessel", der erste Film, an dem Andreas mitwirkte

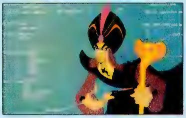
Muskelprotz Gaston kam ebenfalls auf seinem Zeichntisch zur Welt

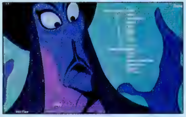
Keine Frage, Andreas Deja hat einen wirklich aufregenden Beruf. Wie wird man denn eigentlich Animateur (so heißen die Zeichner beim Film) in den Disney-Studios? „Als ich zehn Jahre alt war, sah ich das ‚Dschungelbuch' – da stand für mich fest: ich wollte unbedingt einmal derjenige sein, der solche Filme macht."



Der kleine Andreas schrieb einen Brief an die Walt-Disney-Filmstudios in Amerika und fragte, wie er denn wohl so ein Filmemacher werden könnte. „Ich bekam tatsächlich eine Antwort. Der Ratschlag lautete, viel zu zeichnen und an einer Kunstakademie zu studieren. Das habe ich getan."







Damit Dschafar immer gleich aussieht, gibt Andreas den Zeichnern solche Spickzettel

Heute, 15 Jahre später, lebt Andreas in Amerika und zählt zu den besten Film-Animateuren in den Disney-Filmstudios. Ein Traum ist wahr geworden. „Jeder bekommt seinen Traumberuf", sagt Andreas. „Man muß nur fest daran glauben und hartnäckig dafür üben."

So wirst du ein Disney-Zeichner

Andreas Deja verrät das Geheimnis seines Erfolges

- "Technik-Training: Wenn du etwas gezeichnet hast, dann mach es noch einmal. Aber diesmal von der Seite, von hinten, von oben.

- Wer viel übt, dem fliegen bald die richtigen Ideen zu. Das ist der Punkt, den du erreichen mußt: Die Bilder fließen dir fast von allein aus dem Stift.

- Irgendwann denkst du gar nicht mehr über das Zeichnen selbst nach, sondern über die Bewegungen. Wer Micky und Donald gut aufs Papier bringt, ist schon ein prima Comic-Zeichner. Aber für einen Film muß man erkennen, was die einzelnen Figuren gerade fühlen und denken – plaudere mit ihnen, als wären sie lebendige Wesen. Ich gehe gern ins Theater und ins Kino, um Schauspieler zu beobachten, ich sehe mir auch oft die Tiere im Zoo an. Um zum Beispiel einen Tiger als Trickfigur zeichnen zu können, muß man nämlich erst einen echten studieren. Und ich beobachte ständig die Menschen um mich herum: Es gibt große, kleine, dicke und dünne Leute. Keiner bewegt sich wie der andere, und jeder hat ein anderes Gesicht.

Teambesprechung im Zeichenstudio

- Ich benutze manchmal einen Spiegel, bevor ich zeichne. Ich schneide dann fürchterliche Grimassen, um herauszufinden, wie sich Lippen, Nase oder Augenbrauen bewegen. Ich benutze den Spiegel auch für die Hände, denn Gesten sind sehr wichtig im Film – und schwer zu zeichnen. Also mache ich eine Geste vor dem Spiegel und male sie ab. Probiere es doch mal."

Das neue
Disney
LIMIT
ist da!
ROBOCOP
• Der Polizist aus Stahl ist zurück
EISHOCKEY
• Bodycheck – die harten Männer im Limit-Test
FREE CLIMBING
• Starke Action im Eis, am Fels und in der Halle
SUPERPREISE ZU GEWINNEN
• Hol dir die Limit-Action-Pakete
COMICS
• Neu: das Marsupilami kommt
+ DuckTales + Darkwing + Roger Rabbit + Chip & Chap
COMIC ACTION ABENTEUER
Nr. 12
Dezember 1993
ROBOCOP ist zurück
SLY STALLONE
EISHOCKEY: Coole Stars, heiße Fotos
+8 STARKE SAMMELKARTEN
LIMIT-ACTION-PAKETE
CONK!
EXTRA!
8 Sammelkarten Eishockey – die Stars der Bundesliga
Eishockey-Bundesliga
Gerd Truntschka
Didi Hegen
LIMIT Nr. 12 – jetzt bei deinem Zeitschriftenhändler!
LIMIT – DAS POWER-PAKET!

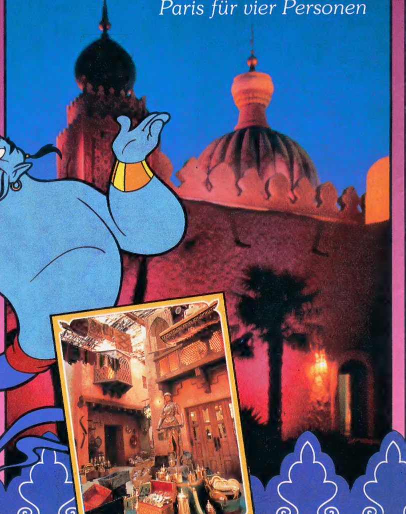
Disney's Aladdin GEWINN-BASAR

Tritt näher, edler Freund Aladdins! Laß deinen verwöhnten Blick über unsere bescheidenen Waren streifen! Feilschen wollen wir heute nicht. Denn was du auf Aladdins Basar siehst, gibt es nicht zu kaufen, sondern zu gewinnen! **Plüschfiguren, Videogames, Spiele, ja, sogar dienstbare Dschinnis** - alles erlesene Kostbarkeiten, passend zu Disneys prächtigem Film-Vergnügen. Selbst die Reise mit dem fliegenden Düsenteppich ins Aladdinland im Euro Disney Resort bei Paris kostet dich keinen Piaster... wenn du nur ein bißchen Glück hast!

Hauptpreis

Eine Flugreise ins Aladdinland

im Euro Disney Resort bei Paris für vier Personen



10 Dschinni-Butler

1,20 Meter groß - und nur eins im Sinn: dir zu dienen!

10 Mega Drive II

von Sega

Das brandneue Spiel Aladdin ist gleich mit dabei. Damit erlebst du Aladdins Abenteuer immer wieder neu.

70 Plüsch-Dschinnis

von Mattel

40 cm groß. Ein knuddeliger Freund für jedes Zimmer!

120 Action-Spiele

von MB

Das Spiel des Fliegenden Teppichs. Spannung und Abenteuer, Magie und Humor - ein Spiel wie Disneys wunderbarer Film!

Was du tun mußt, um einen Preis zu gewinnen? Auf der nächsten Seite steht's!

Rätsel raten mit Aladdin und seinen Freunden

Du willst einen der tollen Preise von Aladdins Basar gewinnen?

Doch auch auf morgenländischen Basaren haben die Götter vor den Erfolg den Schweiß gesetzt. Du mußt nämlich **für jeden Preis ein Rätsel lösen –** und bist dann für jedes richtig gelöste Rätsel bei der Verlosung des dazugehörenden Preises dabei. **Und:** Wer alle **vier Rätsel** richtig gelöst hat, nimmt teil an der Verlosung der Flugreise ins Aladdinland.

Das Dschinni-Butler-Rätsel

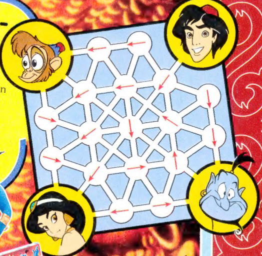
Auf welchem Bild hat unser Dschinni seinen Original-Ohrring an? Auf Bild A, Bild B oder Bild C?

Zu gewinnen: 10 Dschinni-Butler

Das Plüsch-Dschinni-Rätsel

Wenn Aladdin an den Kreuzungspunkten immer in Richtung der Pfeile geht – zu wem kommt er dann? Zu Abu, zum Geist oder zu Jasmin?

Zu gewinnen: 70 Plüsch-Dschinnis



Das Action-Spiel-Rätsel

Bringe die Streifen des Bildes in die richtige Reihenfolge! Von links nach rechts kannst du dann in den Kreisen das Lösungswort lesen.

Zu gewinnen: 120 Aladdin-Action-Spiele

Das Mega-Drive-Rätsel

Vier Aladdin-Stars!? Denkste! Ein Fremder hat sich eingeschlichen. Welche Kennzahl trägt der Eindringling?

Zu gewinnen: 10 Mega Drive II mit Aladdin-Spiel

So machst du mit bei Aladdins Gewinn-Basar:

Rätsel-Lösungen auf eine Postkarte schreiben, Absender nicht vergessen, und einsenden an:

Deutschland	Österreich	Schweiz
Ehapa Verlag	Egmont Verlag	Egmont AG
Aladdins Basar	Aladdins Basar	Aladdins Basar
Postfach 10 12 45	Postfach 56	Postfach 20
70011 Stuttgart	1121 Wien	8308 Illnau/ZH

Einsendeschluß: Sonntag, 19. Dezember 1993

Mitarbeiter unserer Verlage können nicht an Aladdins Gewinn-Basar teilnehmen. Gehen mehr Lösungen ein als Preise ausgesetzt sind, entscheidet das Los. Preise können nicht in bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Das Heft zum Film
Disney's Aladdin
Micky Maus Magazin
EXTRA-HEFT
★ Viele Fotos
★ Tolle Infos
Aladdin
★ Gewinnspiel
mit super Preisen
ehapa

EDIT BY PENNER
SCAN BY LESERATTE